



## Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman

Putu Indah Lestari<sup>1</sup>, I Nengah Suastika<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dhyana Pura, Indonesia

Email: indahlestari@undhirabali.ac.id

<sup>2</sup>Ilmu Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

Email: nengah.suastika@undiksha.ac.id

---

### Artikel info

---

#### Article history:

Received: 11-06-2021

Revised: 28-07-2021

Accepted: 16-08-2021

Publish: 22-09-2021

#### DOI:

[doi.org/10.31960/ijolec.V4i1.1023](https://doi.org/10.31960/ijolec.V4i1.1023)

V4i1.1023

**Abstract.** This study aimed to develop an audio-visual learning media for Civics with the content of Unity in Diversity in grade 2 of elementary school. This research was a type of development research using the ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation) model. The research instrument consisted of a material expert validator questionnaire, learning media expert, and small group limited test. The test subjects used in this study were expert validation (material experts, learning media experts) and ten 2nd graders of Cipta Dharma Denpasar Elementary School. The data analysis technique used was quantitative and qualitative five-scale descriptive statistics. The study result indicated that: 1) the results of the material expertise got the media suitability with the Standard Competency/Basic Competency of 94.29% in the very appropriate, very feasible, very valid category. In terms of content indicators and material clarity, it was 85.71% with appropriate, feasible, and valid categories. Meanwhile, based on the indicators of conformity with the level of cognitive and moral development, it was 88.57% in the appropriate, feasible, and valid category. 2) Validation test by learning media experts on layout indicators, cover attractiveness, background selection was 91.43% in the very appropriate, very feasible, and very valid categories. While the ease of use indicator was 88, 57% appropriate, feasible, and valid category. 3) The small group trial obtained an average percentage of 92% with very appropriate and very appropriate categories. It could be concluded that the development of learning media for unity in diversity was feasible and valid used as teaching material for Civics in elementary schools.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual PPKn muatan persatuan dalam keberagaman Kelas 2 Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). Instrumen penelitian terdiri dari angket validator ahli materi, ahli media pembelajaran, dan uji terbatas kelompok kecil. Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi ahli (ahli materi, ahli media pembelajaran) dan sepuluh orang anak kelas 2 di SD Cipta

Dharma Denpasar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif skala lima kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Hasil ahi materi mendapatkan adanya kesesuaian media dengan SK/KD sebesar 94,29% pada kategori sangat sesuai, sangat layak, sangat valid. Ditinjau dari indikator isi dan kejelasan materi sebesar 85,71% dengan katategori sesuai, layak, dan valid. Sedangkan jika ditinjau dari indikator kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif dan moral sebesar 88,57% pada kategori sesuai, layak dan valid. 2) Uji validasi oleh ahli media pembelajaran pada indikator layout, kemenarikan cover, pemilihan background sebesar 91,43% pada kategori sangat sesuai, sangat layak, dan sangat valid. Sedangkan indikator kemudahan dalam penggunaan sebesar 88, 57% mendapat kategori sesuai, layak, dan valid. 3) Uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase sebesar 92% dengan kategori sangat sesuai dan sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran muatan persatuan dalam keberagaman telah layak dan valid untuk digunakan sebagai bahan ajar mata pelajaran PPKn di sekolah dasar.

**Keywords:**

*pengembangan;  
media  
pembelajaran;  
ppkn;  
sekolah dasar.*

**Corresponden author:**

**Putu Indah Lestari**

Jalan: Padangluwih, Tegaljaya, Dalung, Kuta Utara, Badung Bali

Email: [indahlestari@undhirabali.ac.id](mailto:indahlestari@undhirabali.ac.id)



artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan daya upaya menyiapkan individu mencapai tahap pertumbuhan dan perkembangan maju. Pendidikan menjadikan manusia Indonesia memiliki jati diri bangsa, mengembangkan nilai-nilai budaya, dan berkepribadian Indonesia (Munandir, 2009). Tujuan pendidikan adalah memotivasi guru dan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran agar berhasil. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya (Hamalik, 2009). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju akan memberikan dampak globalisasi yang positif maupun negatif bagi kehidupan manusia (Mahendra & Kartika, 2020). Para guru dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru sekurang-

kurangnya harus dapat menggunakan alat murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan daripada pembelajaran (Fadillah, 2016). Untuk terwujudnya proses belajar mengajar tersebut di atas, menuntut usaha guru untuk berinovasi dan mengaktualisasikan kompetensinya secara professional khususnya aspek metodologis (Ferdiansyah et al., 2021)..

Sebagai salah satu bidang studi, PPKn bertujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial bersifat hapalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima peserta didik sebatas produk hapalan. Sifat pelajaran PPKn antara lain membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang didominasi oleh pendekatan ekspositoris, terutama guru menggunakan metode ceramah sedangkan peserta didik kurang terlibat atau cenderung pasif. Dalam metode ceramah terjadi dialog

imperaktif. Padahal, dalam proses belajar mengajar keterlibatan peserta didik harus secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotorik (ketrampilan, salah satunya sambil menulis) (Sumiyati, 2017). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Provinsi Bali masih rendah dalam mengembangkan keterampilan multikultural, menggunakan media sebagai sumber belajar, menggunakan inovasi model pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran multi media (Suastika, 2020b).

Oleh sebab itu, media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena media memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang pelajaran secara mandiri, memudahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan memudahkan pekerjaan guru (Izzah et al., 2020). Menurut Gagne dalam (Sadiman et al., 2014) media berbagai komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media adalah segala sesuatu yang menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (peserta didik) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar terjadi (Sadiman et al., 2014). Media pembelajaran membantu guru untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik dalam menerima, menyerap informasi dan materi pelajaran (Sumiyati, 2017).

Media dapat dibagi menjadi tiga jika dilihat dari cara penyampaian dan penerimaannya, yaitu media visul, media audio, dan media audio visual (Izzah et al., 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh *British Audio-Visual Association* menghasilkan temuan rata-rata pengetahuan yang diingat dengan penyampaian secara audio visual masih diingat sebesar 65% dalam waktu tiga hari, sementara penyampaian secara visual sebesar 20% dan penyampaian secara audiotori sebesar 10%. Audio visual pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain : a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran, b) lebih menarik untuk pemebelajaran, dan c) dapat diedit (diperbaiki) setiap saat (Haryoko, 2009). Siswa tertarik dengan pembelajaran yang menyediakan berbagai format seperti penggunaan video, audio, atau lainnya

teknologi yang dirancang agar lebih menarik dan memungkinkan siswa merespons secara efisien (Syauqi et al., 2020). Pemanfaatan multimedia dalam pendidikan bermanfaat bagi siswa dan guru, terutama dalam proses pembelajaran atau saat menyampaikan materi (Stevi & Haryanto, 2020).

Kurangnya sumber belajar berbasis digital membuat peserta didik mengalami kendala dalam pembelajaran (Lieung et al., 2021). Permasalahan yang muncul di sekolah saat melaksanakan pembelajaran dalam bidang PPKn adalah kurangnya motivasi dari diri peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dimana peserta didik kurang serius dalam memfokuskan diri dalam mengikuti materi pembelajaran. Hal ini karena dalam pelaksanaan belajar mengajar guru lebih sering menggunakan buku sebagai sumber belajar, dimana guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran PPKn. Terlebih di masa pembelajaran daring, peserta didik belajar mandiri di rumah dengan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Selain itu media yang disediakan sekolah terbatas dan guru kesulitan dalam melakukan pembelajaran (Tiyas et al., 2020). Guru kreatif akan terus berinovasi pengetahuan dengan mengembangkan dan bereksperimen dengan belajar. Kemampuan dan kreativitas guru dalam menggunakan alat-alat modern termasuk menggunakan media dalam pembelajaran (Iskandar & MS, 2021).

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas 2 SD Cipta Dharma Denpasar, Ibu Agung Dyah, beliau mengatakan bahwa selama pembelajaran daring pihaknya mengajar menggunakan metode ceramah, penugasan peserta didik berupa mengerjakan LKS, dan membuat video rekaman materi yang disebar di *whatsapp grup* kelas. Menurutnya penggunaan video pembelajaran menggunakan media audio visual belum maksimal. Guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang bisa digunakan peserta didik untuk belajar dari rumah. Perlunya teknologi informasi membantu proses interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik diperlukan pada saat ini, karena sebagian besar perilaku peserta didik lebih cenderung mengikuti lingkungan sekitarnya (Divayana et al., 2017).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut

dapat disimpulkan bahwa anak kurang memahami materi khususnya keanekaragaman budaya dan suku yang ada di Indonesia. Melihat kondisi tersebut maka pembelajaran mengenai keragaman budaya Indonesia perlu dimaksimalkan menggunakan media pembelajaran yang ada sesuai dengan karakteristik anak yaitu dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.

## METODE

Pengembangan media audio visual merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dalam bidang pendidikan. Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) diartikan sebagai metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Pengembangan ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media audio visual. Produk akhir dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif dan menarik, khususnya di SD Cipta Dharma Denpasar. Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan adalah untuk mengenalkan persatuan dalam keberagaman muatan mata pelajaran PPKn kelas 2 sekolah dasar.

Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). (Brand, 2009)

Model pengembangan ADDIE bisa menjadi panduan untuk mengembangkan sebuah instrumen dan fasilitas strategi pembelajaran yang efisien, dinamis dan efektif untuk membantu performa pembelajaran

Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi ahli (ahli materi, ahli media pembelajaran) dan sepuluh orang anak kelas 2 di SD Cipta Dharma Denpasar. Pemilihan validasi ahli sesuai dengan bidang yang terkait dengan penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Hal ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dari hasil angket dan saran perbaikan yang diberikan oleh subjek uji coba. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket dan dokumentasi. Angket berfungsi untuk pengambilan penilaian dari validasi ahli dan respon anak terhadap media yang sudah dikembangkan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk pengambilan bukti foto dalam pengambilan data.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan deskripsi kualitatif. Data penelitian pengembangan yang dianalisis menggunakan analisis kuantitatif adalah analisis kelayakan yang mana validasi yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yaitu dengan cara melakukan analisis dari validasi ahli materi dan ahli media atau angket yang terkumpul. Data diperoleh merupakan data kuantitatif, dari hasil yang diperoleh dapat dihitung persentasenya. (Akbar, 2017)

**Tabel 1** Kriteria Skala Likert Pengembangan Media

No	Kriteria	Tingkat validitas
1	Skor 5 (90%-100%)	Sangat sesuai, sangat layak, sangat valid
2	Skor 4 (75%-89%)	Sesuai, layak, valid
3	Skor 3 (65%-74%)	Cukup sesuai, cukup layak, cukup valid
4	Skor 2 (55%-64%)	Tidak sesuai, tidak layak, tidak valid
5	Skor 1 (0%-54%)	Sangat tidak sesuai, sangat tidak layak, sangat tidak valid

Pengambilan keputusan tentang kualitas produk media pembelajaran pada angket uji coba pengembangan menggunakan skala likert (Sugiyono, 2019). Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil data para ahli dan data uji coba pada peserta didik. Teknik analisis kualitatif

dilakukan dengan mengklasifikasikan informasi berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket yang sudah terisi angka penilaian. Informasi tersebut digunakan untuk perbaikan produk pengembangan media. Hasil analisis kualitatif ini untuk mengumpulkan informasi saran

perbaikan dari subjek uji coba.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media audiovisual muatan Persatuan dalam Keberagaman mata pelajaran PPKn untuk peserta didik kelas 2 sekolah dasar merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk strategi pembelajaran yang efisien, dinamis, efektif, dan untuk membantu performa pembelajaran.

### Analisis tingkat kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan saat melakukan observasi di sekolah dengan melakukan identifikasi terhadap media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi ditemukan pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Permasalahan yang muncul di sekolah saat melaksanakan pembelajaran khususnya dalam bidang PPKn adalah kurangnya motivasi dari diri peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dimana peserta didik kurang serius dalam memfokuskan diri dalam mengikuti materi pembelajaran. Hal ini karena dalam pelaksanaan belajar mengajar guru lebih sering menggunakan buku sebagai sumber belajar, dimana guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran PPKn. Terlebih di masa pembelajaran daring, peserta didik belajar mandiri di rumah dengan mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas 2 SD Cipta Dharma Denpasar, Ibu Agung Dyah, beliau mengatakan bahwa selama pembelajaran daring pihaknya mengajar menggunakan metode ceramah, penugasan peserta didik berupa mengerjakan LKS, dan membuat video rekaman materi yang disebar di *whatsapp grup* kelas. Menurutnya penggunaan video pembelajaran menggunakan media audio visual belum maksimal. Guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang bisa digunakan peserta didik untuk belajar dari rumah. Bahan ajar meliputi aspek mudah dipahami dan dipelajari, isinya tidak terlalu sulit atau tidak terlalu mudah, merasa termotivasi untuk melakukan tugas dan materi pelajaran, waktu yang cukup untuk mempelajari isi, sesuai dengan harapan, dan materi disajikan dalam bahasa yang

mudah dimengerti (Syauqi et al., 2020).

Media audio visual merupakan penggabungan antara media visual dengan suara (Arsyad, 2013). Penggunaan media audio visual diharapkan dapat membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran karena dikemas menarik, melibatkan semua indra peserta didik (Ferdiansyah et al., 2021). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri peserta didik (Suda, 2011).

### Tahap desain

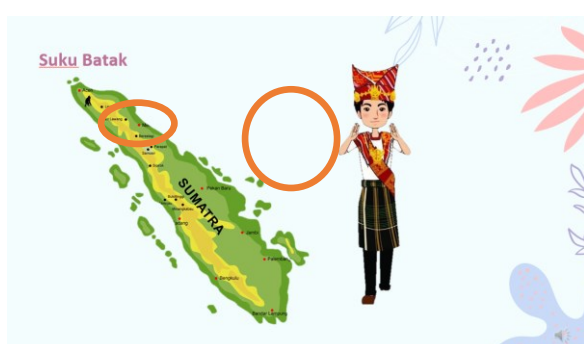
Merancang kegiatan belajar mengajar yang terfokus pada pemilihan materi, kompetensi serta strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Adapun pemilihan materi menyesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran PPKn pada Tema 8 yakni memahami makna bersatu dalam keberagaman di sekolah. Penulisan naskah dan *storyboard* memerlukan rancangan lebih dalam hal ini disebabkan naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran kemudian disintesis ke dalam bentuk gambar yang ingin ditunjukkan dan dikatakan.

**Uji validitas produk** diperoleh dari angket validasi ahli (ahli materi, ahli media pembelajaran) terhadap produk. Hasil validasi ahli materi mendapatkan adanya kesesuaian media dengan SK/KD (Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan. Subtema 1 Aturan Keselamatan di Rumah. KD 3.4 memahami makna bersatu memperoleh skor 4,71 atau 94,29%. Dilihat dari Tabel 1.1 dapat dikatakan media audio visual ini sangat sesuai, sangat layak, sangat valid. Ditinjau dari indikator isi dan kejelasan materi mendapat skor 4,29 atau 85,71% sehingga media audio visual sesuai, layak dan valid. Sedangkan jika ditinjau dari indikator kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif dan moral mendapatkan skor sebesar 4,43 atau 88,57% sehingga media audio visual sesuai, layak dan valid digunakan dengan revisi dari validator.

Hasil validasi dari ahli materi kemudian dilakukan revisi terhadap media yang

dikembangkan. Dalam keragaman kehidupan bermasyarakat, nilai-nilai fundamental yang diyakini dan dimiliki bersama menjadi pengikat mereka hidup harmonis (Suastika et al., 2020). Sehubungan demikian, maka

memperhatikan kesesuaian materi yang disampaikan dengan indikator pencapaian kompetensinya dengan durasinya bisa menambahkan konten terkait indikator.



Sebelum revisi dari pakar



Sesudah revisi dari pakar

**Gambar 1** Menunjukkan Hasil Sebelum dan Sesudah Direvisi

Uji validasi oleh ahli media pembelajaran pada indikator *layout*, kemenarikan cover, pemilihan *background* memperoleh skor 4,57 atau sebesar 91,43% berarti media audio visual ini sangat sesuai, sangat layak, dan sangat valid. Sedangkan indikator kemudahan dalam penggunaan memperoleh skor sebesar 4,43 atau 88,57% berarti media audio visual sesuai, layak, dan valid. Dari penilaian tersebut, persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi sangat layak sehingga tidak perlu direvisi dari segi visualisasi media. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 orang peserta didik kelas 2 sekolah dasar. Untuk uji kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase sebesar 92% dengan kategori sangat sesuai dan sangat layak. Berdasarkan hasil analisis data tersebut media audio visual muatan Persatuan dalam Keberagaman memiliki kualifikasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn. Sejalan dengan (Ferdiansyah et al., 2021), hasil uji kepraktisan produk pada uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Kualitas media pembelajaran yang meliputi valid, praktis, dan efektif layak untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang menyenangkan bagi siswa mampu membangun pembelajaran yang menantang dan menyenangkan bagi siswa untuk

mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. (Suastika et al., 2019)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Husni & Hadi, 2018) yang menggunakan media audio visual sangat bermanfaat bagi peserta didik karena pengembangan media pembelajaran audio visual PKN berbasis teknik klarifikasi nilai telah layak dan efektif terhadap pembentukan nilai-nilai karakter peserta didik. Kriteria pemilihan media yang paling utama adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan isi pelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik siswa (Sari, 2016). Hal ini sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia 6-12 tahun berada pada tahap operasional konkrit Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini (Ibda, 2015). Sehingga guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut (Suastika, 2020a), menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menentukan situasi dan kondisi serta sesuatu pembelajaran yang bermanfaat, untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan di masa depan. Guru profesional akan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir dan mengembangkan

keterampilan agar lebih kreatif dan profesional dalam melaksanakan tugasnya (Iskandar & MS, 2021).

## SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan produk yaitu video pembelajaran audio visual. Pelaksanaan penelitian ini meliputi tahapan analisis, tahapan desain/perancangan, dan tahapan pengembangan/produksi. Hasil analisis data penelitian ini, menunjukkan bahwa 1) Hasil ahli materi mendapatkan adanya kesesuaian media dengan SK/KD (Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan. Subtema 1 Aturan Keselamatan di Rumah. KD 3.4 memahami makna bersatu memperoleh skor 4,71 atau 94,29% pada kategori sangat sesuai, sangat layak, sangat valid. Ditinjau dari indikator isi dan kejelasan materi mendapat skor 4,29 atau 85,71% sehingga media audio visual sesuai, layak dan valid. Sedangkan jika ditinjau dari indikator kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif dan moral mendapatkan skor sebesar 4,43 atau 88,57% sehingga media audio visual sesuai, layak dan valid digunakan dengan revisi dari validator. 2) Uji validasi oleh ahli media pembelajaran pada indikator *layout*, kemenarikan cover, pemilihan *background* memperoleh skor 4,57 atau sebesar 91,43% berarti media audio visual ini sangat sesuai, sangat layak, dan sangat valid. Sedangkan indikator kemudahan dalam penggunaan memperoleh skor sebesar 4,43 atau 88,57% berarti media audio visual sesuai, layak, dan valid. 3) Uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase sebesar 92% dengan kategori sangat sesuai dan sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran muatan persatuan dalam keberagaman telah layak dan valid untuk digunakan sebagai bahan ajar mata pelajaran PPKn di sekolah dasar.

Dari hasil penelitian ini disarankan: 1) pengembangan media pembelajaran muatan persatuan dalam keberagaman dapat digunakan di sekolah dasar lainnya karena dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. 2) objek penelitian ini terbatas pada satu mata pelajaran sehingga dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain dan tema yang berbeda. 3) perlu pemberdayaan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada SD Cipta Dharma, Universitas Dhyana Pura, Univeristas Pendidikan Ganesha atas dukungan serta seluruh responden dalam penelitian ini atas kerjasama yang baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Rajawali Pers.
- Brand, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Divayana, D. G. H., Sanjaya, D. B., Marhaeni, A. A. I. N., & Sudirtha, I. G. (2017). CIPP Evaluation Model Based on Mobile Phone in Evaluating The Use of Blended Learning Platforms at Vocational Schools in Bali. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 95(9), 1983–1995.
- Fadillah, H. R. D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Lectora Inspire Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendulan Summersari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(2), 148–155. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.879>
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1).
- Husni, M., & Hadi, Y. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PKn Berbasis Teknik Klarifikasi Nilai Pada Siswa Sekolah

- Dasar di Daerah Wisata Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 17. <https://doi.org/10.29408/didika.v4i2.1201>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Iskandar, R., & MS, Z. (2021). Professionalism Analysis of Basic Education Teachers As Agents To Improve Creativity in Digital Era. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v5i1.29580>
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel Untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di Wonorejo Glagah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2).
- Lieung, K. W., Rahayu, D. P., & Yampap, U. (2021). *Development of an Interactive E-book to Improve Student 's Problem Solving*. 5(1), 8–15.
- Mahendra, P. R. A., & Kartika, I. M. (2020). Memperkuat Kesadaran Bela Negara Dengan Nilai-nilai Pancasila Dalam Perspektif Kekinian. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(3), 22–28.
- Munandir. (2009). *Kapita Selekta Pendidikan*. AV Pustaka Publisher.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. PT Rajawali Pers.
- Sari, I. P. (2016). *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN Tambakaji 04. Skripsi Semarang*.
- Stevi, & Haryanto. (2020). Need Analysis of Audio-Visual Media Development to Teach Digestive System for Elementary School. *International Technology and Education Journal*, 4(1).
- Suastika, I. N. (2020a). Jitu Tricks Fast Graduation (Concept-Empirical Analysis of Student Study Problems). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(3), 22–28.
- Suastika, I. N. (2020b). Application of Multicultural Based Learning Model with Lesson Study Pattern in Citizenship Education Learning. *International Conference on Law, Social Sciences and Education*, 1–8. <https://doi.org/10.4108/eai.10-11-2020.2303363>
- Suastika, I. N., Arta, K. S., & Widiastini, N. M. A. (2019). Folklore and Social Science Learning Model in Elementary School in Bali. *Jurnal Kawistara*, 9(2), 150. <https://doi.org/10.22146/kawistara.39797>
- Suastika, I. N., Mangku, D. G. S., Yuliartini, N. P. R., & Wayan Lasmawan, I. (2020). The Multi-etnik Community Integration Model in Bali: Philosophical Base and Proto Multiculturalism in Balinese Society. *International Journal of Criminology and Sociology*, 9, 1226–1236. <https://doi.org/10.6000/1929-4409.2020.09.142>
- Suda, I. K. (2011). *Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar*. <https://ruangguruku.com/pentingnya-media-dalam-pembelajaran/>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Sumiyati, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran Pkn SD Negeri 09 Kabawetan. *Jurnal PGSD*, 10(2), 66–72. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.66-72>
- Syauqi, K., Munadi, S., & Triyono, M. B. (2020). Students' perceptions toward vocational education on online learning during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(4), 881–886. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20766>



Tiyas, N. S., Nulhakim, L., & Syachruroji, A. (2020). *Development Of Learning Media For Animal Life Cycle Puzzles In Science Subjects At Fourth Grade Elementary*. 4(4), 667–677.